IL PRIMO MAGAZINE ITALIANO DEDICATO AL MONDO DI METAL GEAR SOLID

UN' ESCLUSIVA DEL PORTALE DEFINITIVO METALGEARWEB.NET

1 MGM

ALL' INTERNO UNO SPECIALE DEDICATO ALL' IMPAREGGIABILE MAESTRO GIAPPONESE HIDEO KOJIMA

CON UN' ESCLUSIVA FAN AREA DOVE VERRANNO PUBBLICATE TUTTE LE VOSTRE OPERE SU MGS

PUR' IO SUL GIORNA-LE? CHE EMOZIONE! SE NON FOSSE PER SNAKE CHE MI HA TIRATO FUORI DAL TANKER A QUEST' ORA NIENTE CELE-BRITA'

NEL SOMMARIO? IO? ED IL BABBO IN CO-PERTINA? E' PROPRIO VERO CHE NON ESI-STE PIU' IL RISPET-TO...

UN MIO POSTER? E CHE SO' NA TOP MODEL IO? MA GUARDA TE SE UN CECCHINO DEVE ABBAS-SARSI A QUESTI LIVEL-LI... NON SONO EVA, IO!

MERYL

Vero nome: Stefania
Età: 16
Ruolo: Direttrice responsabile, redattrice
Personaggio preferito: Meryl Silverburgh
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid

SNAKE22

Vero nome: Robertino
Età: 19
Ruolo: Direttore responsabile, redattore
Personaggio preferito: Solid Snake
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid: The Twin Snakes

JENA

Vero nome: Salvo
Età: 17
Ruolo: Redattore
Personaggio preferito: Naked Snake
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid 3: Snake Eater

FOX-HOUNDER

Vero nome: Giovanni
Età: 20
Ruolo: Redattore
Personaggio preferito: Solid Snake
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid 3: Snake Eater

BIG SNAKE

Vero nome: Andrea
Età: 17
Ruolo: Redattore
Personaggio preferito: Solid Snake
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid

MGS ITALIA

Vero nome: Fabrizio
Età: 19
Ruolo: Redattore
Personaggio preferito: Naked Snake
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid 3: Snake Eater

THE BOSS

Vero nome: Vincenza
Età: 16
Ruolo: Redattrice
Personaggio preferito: Naked Snake e The Boss
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid 3: Snake Eater

RAIDEN 2.0

Vero nome: Federico
Età: 18
Ruolo: Redattore, artista e vignettista
Personaggio preferito: Solid Snake
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid

THE JOY

Vero nome: Debora
Età: 17
Ruolo: Disegnatrice e vignettista
Personaggio preferito: Meryl Silverburgh e Solid Snake
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid

STELLA

Vero nome: Stella
Età: 2
Ruolo: Postina
Personaggio preferito: Cucciolo di lupo
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid

MGM
MetalGearWeb Magazine

AGOSTO 2005

Direttori responsabili
Meryl e **Snake22**

Illustrazione in copertina
Metal Gear Solid 3: Snake Eater Premium Package

Vignette e caricature
Raiden 2.0
The Joy

Impostazione grafica
Meryl

Redattori
Fox-Hounder
Jena
Raiden 2.0
Big Snake
MGS Italia
The Boss

www.metalgearweb.net

EDITORIALE

NASCE UN' IDEA!

Ma che strane idee ci passano per la testa. Tutto in una sera, eh! Una normalissima chiacchierata sul Messenger di MSN, e nasce un' idea che intendo portare avanti con tutte le mie forze. E quando si vede anche la collaborazione degli utenti della tua Community, che hai dato l' anima per costruire, be', è allora che il gioco inizia davvero a piacerti. Ma a piacerti fino in fondo. Cari i nostri nuovi lettori, questa è una rivista interamente dedicata alla vostra / nostra passione. Sappiamo tutti qual è: la serie Metal Gear Solid. Ho passato mesi su mesi a lavorare al progetto Metal Gear Web.net ed ora, raggiunto un buonissimo successo con il mio sito, ho deciso, con mio fratello Snake22, di riprovarci. Vogliamo riprovarci, con un nuovo progetto strettamente legato al Metal Gear Web.net: ci riproveremo con il Metal Gear Web Magazine, che potrete chiamare semplicemente MGM. Siamo tra voi, questo è il primo numero del nostro nuovo sogno, del mio nuovo sogno, del vostro nuovo sogno. Noi trattiamo un solo argomento: il mondo del Serpente. Quella sera, quando proposi l' idea, parlavo con Fox – Hounder e con Raiden 2.0, due utenti della mia Community della quale il primo è anche Moderatore. L' idea gli è piaciuta subito. Ed il sogno è iniziato così, da una battuta che ho poi riproposto parlando seriamente, che ha trovato subitaneamente ampi consensi. Poteva forse andare meglio di così? E chi lo sa. Se è sì, ci accontentiamo di quanto i nostri utenti ci stanno dando, per il supporto fornitoci, per l' entusiasmo messo nella realizzazione di questa rivista web. E' strano essere qui a parlarne, mi ero abituata a parlare di siti web, di forum, di raduni su MSN. Invece sono qua, a scrivere l' editoriale per questa nuova rivista che vorrei davvero diventasse, insieme a Metal Gear Web.net, il punto di riferimento numero uno per i fan della serie *MGS*. La serie *MGS*, che è, proprio come in quel 1999, in un momento di assoluta esplosione: tutti quanti abbiamo già iniziato a sbavare davanti agli artworks dedicati a *Metal Gear Solid 4* mostratici all' E3 di Los Angeles. Solid Snake is finally back! La notizia risuona e rimbalza nei corridoi della nostra redazione (casa nostra) e ci istiga a fantasticare e a creare ipotesi di natura spesse volte anche assurda legate al cast che la Kojima Production ci ha mostrato alla fiera del videogame più famosa del mondo. E mentre il popolo videoludico oramai quasi totalmente reso seguace del Serpente e del genio di Kojima striscia senza sosta dietro al nome di *Metal Gear Solid*, ecco che la Konami o, per esser precisi come prima, la Kojima Production ci pone innanzi ad una nuova frontiera del pianeta Snake: il gioco online. Così, all' E3 ci troviamo anche innanzi a *Metal Gear Solid 3: Subsistence*, la rielaborazione dell' oramai celeberrimo Snake Eater. Per i più appassionati e per i possessori della Play Station Portable, nota come PSP, non finisce qui: dopo il discreto successo del primo capitolo, ecco le prime, curiose, immagini di Metal Gear Ac!d 2! E, mentre un anno fa ha visto la luce la rielaborazione su GameCube di Metal *Gear Solid* portante il nome di *Twin Snakes*, tempo addietro la serie *MGS* ha invaso anche il panorama X-Box e quello PC, per non parlare del successo del cosiddetto *Ghost Babel* su GameBoy. Il capolavoro di Kojima, insomma, è davvero un punto di riferimento dell' intero panorama videoludico, da qualsiasi console - prospettiva lo si osservi. Potevamo forse risparmiarci un tributo così concreto come Metal Gear Web.net e MGM per un capolavoro veramente degno di questo nome, al quale il mondo videoludico porta un rispetto proveniente dai videogiocatori di ogni console? No, è impossibile restare impassibili innanzi ad un titolo simile. Un titolo che ha visto la luce nel 1987 e che continua, negli anni e sul filo del successo, a scuotere le nostre colonne vertebrali con dei brividi dovuti a delle emozioni incredibili. Le stesse emozioni che, nel 1998 e nel 1999, hanno conquistato milioni di videogiocatori in tutto il mondo.

"Chiunque vinca, la nostra lotta non finisce quì. Il perdente è libero dalla battaglia, ma il vincente no. Il sopravissuto dovrà vincere la sua vita di guerriero, fino al momento della sua morte."
Big Boss a Zanzibar Land

Meryl
meryl@metalgearweb.net

METAL GEAR NEWS

| **Console:** PlayStation 3 | **Sviluppatore:** Kojima Production | **Distributore:** Konami | **Data d' uscita:** Probabilmente 2007 |

ANNUNCIATO ALL' E3

METAL GEAR SOLID 4

Benvenuti nel Terzo Millennio

Sembrerà incredibile a molti, a tutti quei molti che ricordano ancora Kojima mentre ci diceva: «Metal Gear Solid non avrà mai un sequel». E invece siamo qui, nelle pagine del nostro MGM, e parliamo di *Metal Gear Solid 4*. Ma dopotutto il maestro Kojima - San ci ha da sempre abituati, anche nella trama dei suoi videogames, a grandissimi colpi di scena, a emozioni uniche e chi più ne ha più ne metta. Come abbiamo potuto, anche solo per un secondo, credere alle parole da lui recitate nel 2000? Giorni dopo, infatti, vedemmo già i primi frutti del lavoro Konami dedicato a Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Successivamente, Kojima ci presentò Substance, Twin Snakes, Ac!d e Snake Eater. Ed ora, ci aveva veramente detto «Basta così con Metal Gear. Metal Gear esisterà ma senza di me». E così no place to hide, no place to Hideo. Era questo il motto del nuovo progetto *MGS4*, che allora, è begins. Tutti rammaricati dall' assenza di Kojima, decidemmo allora di buttarci subito sulle ipotesi legate al "Begins" presentato nel logo dell' annuncio ufficiale tenuto da Kojima stesso e dal suo fedele artista, il maestro Yoji Shinkawa. Nei forum italiani girarono notizie di ogni genere: begins, secondo molti, significa l' inizio di MGS, cioè un altro prequel a *MGS2* e *MGS* dopo *Snake Eater*, e molti spararono pronosticando un seguito di *Snake Eater* stesso, ancora una volta nei panni di Naked "Big Boss" Snake. Altri, invece, ipotizzarono il fatto che probabilmente avremmo finalmente, dopo quelle di Big Boss, rivisitato le origini di Solid Snake, vivendo un prequel a Shadow Moses. Nessuna di queste supposizioni, peraltro infondate e frutto di pura fantasia dei fans, si rivelò però essere esatta. Superato l' E3, possiamo annunciare immediatamente due cose: *Metal Gear Solid 4* sarà ambientato dopo l' incidente sull' impianto Big Shell analizzato in *Metal Gear Solid 2* e sarà ancora una volta scritto e diretto da Hideo Kojima. Per l' ennesima volta, Kojima l' ha messa nel naso a tutti quanti, noi di MGM compresi, tutti quanti oramai rassegnati al suo abbandono alla serie. Ed ecco che all' E3, finalmente, Kojima ci rivela tutto (cioè, non proprio tutto, ma per ora basta e avanza!) sul quarto capitolo ufficiale della serie *Solid* (esclusi i vari *Twin Snakes*, *Substance* e *Subsistence*). Il video di inaugurazione del progetto *MGS4* inizia in 3D, con una grafica in tutto e per tutto simile a quella di *Snake Eater*. L' aereo plana nel bel mezzo di una tempesta quando, ecco, scorgiamo nella fiancata di quest' ultimo il logo dell' Unità FOX. Ma come? Ancora l' unità FOX? Ci sale il panico, quando, ecco, con un effetto di regia il logo FOX occupa l' intero schermo e lo sfondo si fa nero. In bianco, compare una scritta: Kojima Productions! Tiriamo immediatamente un grosso respiro per il

« Il maestro Shinkawa si occuperà ancora una volta del design artistico.

^ Due immagini del primo annuncio del progetto Metal Gear Solid 4, con il motto No place to hide.

« *Il logo della Kojima Production.*

sollievo, capendo che la FOX non avrà nulla a che fare con *Metal Gear Solid 4*. Per carità, con tutti gli omaggi per Naked Snake e *Snake Eater*, ma per noi *MGS4* deve per forza significare Solid Snake! Il trailer ci propone ora un uomo con le sembianze di Naked Snake, che sono le stesse di Solid Snake, acquattato dietro ad una casermetta, in pieno territorio nemico. Ad un certo punto, però, una bomba cade dal cielo distruggendo la casermetta. Snake, scoperto dal nemico in una scena comica, inizia a correre via, mentre i soldati lo inseguono a perdifiato. Ad un certo punto, innanzi ad un vero e proprio segnale di stop, Snake si arresta e, prendendo il coraggio a due mani, si volta, pronto ad affrontare i nemici. Ma questi lo oltrepassano, ignorandolo, e corrono a sedersi in delle sedie da registi. In ogni sedia è riportato il nome di uno sviluppatore che prenderà parte alla creazione di Metal Gear Solid 4. Snake allora inizia anche lui a cercare una sedia, ma le sentinelle, correndo come pazze, le occupano tutte. Il soldato inizia a sconcertato quando... ecco! Finalmente una sedia libera! Mentre Snake fa per avvicinarsi al posto nel quale andrà a sedersi, una guardia arriva di corsa e lo sorpassa. Il nostro eroe, però, stufo di farsi fregare i posti a sedere da sotto al naso, la afferra con una presa CQC e la manda al tappeto! Appena Snake rialza lo sguardo, però, un' altra guardia è andata a sedersi al suo posto. La domanda compare legittima, visto che il nome di Kojima non è comparso sulle sedie: non c'è posto per Kojima? L' eroe dall' immancabile bandana abbranca il fucile XM16E1 ed apre il fuoco sui nemici, liberando tutte le sedie e sghignazzando. Mentre guarda in camera, l' eroe si toglie una maschera, rivelando la sua vera identità: è Raiden! Tra i fischi del pubblico indirizzati all' eroe biondo, il trailer prosegue. Raiden, con la skull suit, avanza verso una sedia con su scritto "Personaggio principale". Ma ecco che dall' altra parte compare una figura che cammina furtivamente: è Snake, che indossa un visore ottico in parodia all' eroe di *Splinter Cell*, Sam Fisher! Snake e Raiden si guardano, ed entrambi corrono verso la sedia che definirà il personaggio principale di *Metal Gear Solid 4*. La luce si spegne. Quando si riaccende, entrambi sorridono, non accorgendosi, di essersi seduti tutti e due sulla sedia. Non appena lo notano, entrambi iniziano ad attaccarsi e Snake suona Raiden per poi afferrarlo e scagliarlo giù da un precipizio! Il pubblico rumoreggia estasiato dal fatto che Snake abbia finalmente fatto fuori Raiden dalla serie, mentre il nostro eroe si accomoda sulla sedia. Ora, nella sedia c'è scritto un solo nome: Solid Snake in... *Metal Gear Solid 4*! L' eroe di *MGS4* sarà il mitico, leggendario ed insostituibile Solid Snake! Il pubblico esplode negli applausi, mentre il trailer si conclude con i credits. Ma... un momento! Ecco che Raiden riappare, risalendo dal precipizio, e si arrampica sulla superficie innanzi alla sedia del personaggio principale. Si guarda intorno terrorizzato, temendo che Snake possa essere ancora lì. Ma Snake ha già deciso di allontanarsi e Raiden, timidamente, torna su e, quatto quatto, si allontana, tra gli applausi divertiti dei presenti. E qua si apre un altro caso: alcuni, infatti, annunciano di aver visto per certo che, al termine del trailer, Raiden sia riuscito, tra le tenebre, a sedersi nel posto riservato al protagonista. Potrebbe allora anche il biondo ritagliarsi una parte da semi - protagonista in *MGS4*? Forse sarà lui, questa volta, ad essere protagonista di un brevissimo prequel alla missione principale, come il Tanker Discovery e la Missione Virtuosa? Per ora non si sa, è tutto avvolto nel più assoluto mistero. Intanto, volano le news ufficiali che si avvolgono con quelle ufficiose, creando una totale frenesia intorno al prossimo titolo Konami. Kojima ci spiega che il No place to Hide è da interpretarsi col fatto che non avremo nessun posto sicuro nel quale nasconderci, tanto che, se paragonati a *MGS4*, gli *MGS* precedenti risulteranno irreali: se ci nasconderemo in un camion, ad esempio, una guardia potrebbe arrivare e spostarlo. Allo stesso modo, potrebbe essere spostata una cassa dietro alla quale ci siamo nascosti e distrutti i ripari che abbiamo trovato contro il nemico. In sostanza, non significa che non avremo alcun posto dove nasconderci, visto che la natura di MGS4 sarà sempre quella stealth, ma semplicemente faticheremo a trovare un nascondiglio sicuro, che ci tenga per molto al riparo da occhi indiscreti. Riuscirà Solid Snake ancora una volta a scivolare nell' ombra degli occhi nemici? Lo scopriremo solo su PS3.

Meryl

« *Lo sketch di Naked Snake, l' indimenticabile protagonista di Metal Gear Solid 3: Snake Eater .*

^ *L' artwork ufficiale di Metal Gear Solid 4 presentato all' E3.*

^ *Una vecchia foto di Hideo Kojima.*

| **Console:** PlayStation 2 | **Sviluppatore:** Kojima Production | **Distributore:** Konami | **Data d' uscita:** Marzo 2006 |

ANNUNCIATO ALL' E3

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

E Naked Snake invase il mondo online...

Stai scherzando, spero! No, non mi dirai veramente che ci sarà un *Substance* anche per *Snake Eater*, eh! Ecco, per favore, amico mio, non diciamo baggianate, evitiamo gli scherzi. Kojima non ripeterà mai sé stesso con quanto è accaduto per *Sons of Liberty* e *Substance*. Non per una capolavoro come *Snake Eater*.
Qualche mese addietro parlavo così, ora non ricordo su MSN o direttamente sul nostro forum, ad un caro amico di tastiera. No, era inimmaginabile, e poi cosa avrebbe fatto Kojima? Ci avrebbe forse ancora una volta assegnato una sorta di espansione in stile *The Sims* con tanto di VR Missions e, ancora una volta, Snake Tales questa volta ridenominato Naked Snake Tales? No, impossibile, non esisterà mai il *Substance* di *Snake Eater*. Sì, certo, Meryl, non c'è alcun dubbio. Più o meno. Perché quando arrivi all' E3 e ti trovi innanzi allo stage Kojima Production, ecco che affini la vista e scorgi, tra i titoli annunciati, *Metal Gear Solid 3: Subsistence*. In quei momenti, ecco che la tua convinzione contraria scivola via per lasciare campo ad un solo pensiero: Hideo si è inventato qualcosa anche sta volta. Ma la sua inventiva, questa volta, non si è limitata solamente a 300 VR Missions, peraltro piuttosto simili l' una con l' altra. Questa volta, il maestro Kojima è andato ben oltre, e ci ha proposto, per la prima, l' online, inteso come gioco, nella serie *MGS*. Spiegando meglio, *Subsistence* manterrà praticamente la stessa sostanza di *Snake Eater*, o almeno così sembra, aggiungendo però, al semplice supporto online per il download delle mimetiche, il vero e proprio gioco in Rete, nel corso del quale, in quelle che dagli screenshots sembrano essere ambientazioni tutte nuove e bellissime da vedere, affronteremo altri giocatori in carne ed ossa e, quindi, dall' elaborata intelligenza tattica. Questa volta, giocare a *MGS3* potrebbe diventare davvero innovativo e potreste davvero trovare qualcuno capace di mettere i bastoni fra le ruote delle strategie di battaglia che pensavate essere impeccabili. Così, una volta che vi sarete stancati di esplorare Tselinoyarsk per completare la Missione Virtuosa e l' Operazione Snake Eater, potreste sempre ricordarvi di farvi un giretto nei panni di un mercenario o, meglio ancora, di un agente del KGB come quelli che scortano Sokolov. *Subsistence*, nonostante alcuni videogiocatori

^ Con l' online sarà possibile creare sfide altrimenti inimmaginabili.

abbiano comunque, giustamente, storto il naso, chiedendosi «Per quanto tempo ancora Kojima ci sfornerà un falso *Metal Gear* per poi farci avere finalmente quello reale?», sembra davvero promettere bene, e sarà probabilmente un' opera d' arte videoludica da raccomandare soprattutto agli appassionati del gioco online e a tutti coloro che non hanno ancora avuto il privilegio e la fortuna di mettere le mani sull' episodio gemello, *Snake Eater*. La nuova rielaborazione di *Metal Gear Solid 3*, inoltre, proporrà una novità del tutto "verde" per la serie, che funge anche da anticipazione all' allettante *Metal Gear Solid 4* su Play Station 3: la visuale di gioco non sarà più posta sulla testa del protagonista, cosa che spesso ha causato problemi e anche numerosi allerta negli episodi precedenti per via della zona inquadrata dalla telecamera che, dall' alto, risultava ovviamente troppo stretta per poter ubicare la posizione dei nemici (basti citare l' area del Fianco della montagna di Krasnogorje o la stessa vetta della montagna di Krasnogorje dove la telecamera restava stretta sul protagonista inquadrato dall' alto e spesso ci si trovava quasi all' improvviso ad imbattersi in sentinelle di pattuglia). In *Subsistence*, invece, la telecamera sarà totalmente in 3D, piazzata finalmente alle spalle di Naked Snake. Kojima ha rivelato che avrebbe voluto inserire questo tipo di telecamera già in *Snake Eater*, ma ha poi preferito non farlo per tenere anche il terzo episodio legato alla trilogia Solid su PSX e PS2. E se ancora tutto questo non bastasse, ricordiamo anche che, oltre a poter ovviamente giocare ancora una volta alla comica sotto - modalità "Serpente vs Scimmia" ispirata dalla serie Sony *Ape Escape*, avremo la possibilità di rigiocare a *Metal Gear* e a *Metal Gear 2: Solid Snake*, episodi storici della saga. Insomma, in questo E3 Kojima ha proprio dato l' impressione di volerci totalmente stupire e di darci di che parlare sulla sua saga più famosa. E, ovviamente, è riuscito nel suo intento, come al solito. L' uscita è prevista per Marzo 2006.

Meryl

METAL GEAR SOLID 3

Il primo *Metal Gear Solid 3*, *Snake Eater*, esce in Europa in data 4 Marzo 2005. La sua uscita è anticipata da numerosissime recensioni online della versione NTSC USA, con valutazione che vanno dall' 8.7 ad un massimo di 10. Uscito in Europa, *Snake Eater* ha subito dovuto affrontare la prova dei più accaniti recensori. Il risultato è stato eccellente, e le sue valutazioni non sono scesi sotto al 9.

| **Console:** PSP | **Sviluppatore:** Kojima Production | **Distributore:** Konami | **Data d' uscita:** 2006 |

ANNUNCIATO ALL' E3

METAL GEAR AC!D 2

Solid Snake ancora all' attacco dell' universo portatile

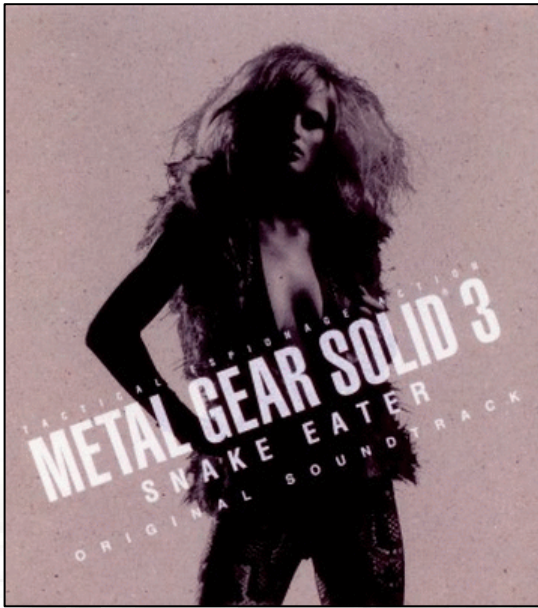
Dopo l' uscita di *Metal Gear Ac!d* su PSP, le critiche per il maestro Kojima ed in particolar modo per il team che si è dedicato a lavorare sul progetto pensato assolutamente per PlayStation Portable non si sono certo fatte attendere e, così come era avvenuto per l' americanissimo *Snake's Revenge*, Ac!d è stato adocchiato come un capitolo illegittimo della saga. Tuttavia, la Konami, lo sappiamo bene, non si fa certamente intimorire da due critiche messe in croce ma, al contrario, ama smentire in maniera totale qualsiasi voce contraria al suo operare. Così, dopo le critiche che hanno attanagliato *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, il maestro Kojima ci ha sfornato *Metal Gear Solid 2: Substance*. Ora la pentola è diversa ma la zuppa è la stessa: noi abbiamo criticato Ac!d perché poco convincente nel suo sistema di gioco? Ed ora la Konami si fa nuovamente avanti, con *Metal Gear Ac!d 2*, ultimo elemento della trilogia di Metal Gear presentata all' E3 2005. Sembra che troveremo ancora il sistema di gioco basato sulle carte un po' in stile strategico, mentre la grafica risulterà probabilmente più adatta ad un simpatico *MG* su console portatile, visto l' utilizzo della tecnica del cell shading che, come mostrano gli screenshots di questa pagina, rende il design dei personaggi a dir poco cartonesco e senz' altro più piacevole e meno poligonalmente brutto rispetto al suo predecessore. Il protagonista sembra sia ancora una volta Solid Snake con la sua incolta chioma che, per l' occasione, si ripresenta ancora una volta con la sua tuta da infiltrazione in *MGS1*' style. Il gioco appare più curioso rispetto al predecessore anche se i possessori di PSP dovranno aspettare almeno fino al 2006 per metterci su le mani.

Meryl

Bau! Ciao a tutti, io sono Stella, la cagnolina di Snake22 e Meryl. Personalmente, anzi, cagnescamente per parlare chiaro, i miei due padroni hanno fatto tanta di quella pressione per costringermi ad accettare di occuparmi della posta del loro giornalino che non ho saputo rifiutare. Hanno promesso che in cambio il sabato sera mi porteranno a spasso con loro, fatta eccezione per quando non avrò voglia di andare a ciùciù (è il linguaggio di noi cani, voi umani dite semplicemente "a zonzo"), e cioè mai. Se non manterranno la loro promessa giuro che li sbrano, perché si vede anche dalla foto che io sono un cane aggressivo. Mica tutto pelo e fiocchetti, eh! Qua affianco mi hanno appioppato lo sketch di un tipo che si chiama Ocelot (lo so, vi starete chiedendo come faccia a saperlo, ma oramai i miei padroni giocano così tanto a *Metal Gear* che l' ho imparato a memoria pure io...) anche se devo ancora capire che c' azzecchi con la posta! Comunque, tagliando breve visto che io sono una cagnolina di pochi abbai, per questo numero del nostro giornalino, che è il primo, non ci sono mail dei lettori. I miei padroni mi hanno proposto di inventarmele per fare bella figura e di rispondermi da sola, ma io mica sono scema, a cosa serve farmi delle domande scritte se so già la risposta? Tanto vale non scriverle. Sarebbe un po' come chiedere a Solid Snake se è figlio unico: inutile ed ovvio. Una perdita di tempo, insomma. Se volete contattarmi con qualsiasi quesito riguardi la saga *Metal Gear*, potete scrivermi all' indirizzo qua sotto (dovrebbe essere abbastanza evidente, non mi stupirei se arrivassero in redazione email di qualche talpa). Risponderò cercando di colmare i buchi della vostra conoscenza Kojimana! Se volete anche dilettarvi ad inviare fan-arts e fan-fictions, bé, l' indirizzo è lo stesso, i miei padroni hanno detto che una mail mi basta e mi avanza. Tirchi, non c' hanno manco voglia di pagare due euro in più di dominio per regalarmi un indirizzo tutto mio. I fan-arts e le fan-fictions, comunque, verranno pubblicati nella sezione apposita di questo giornale e del sito Metal Gear Web.net; la sezione vedrà la luce non appena ne arriveranno in redazione, e spero presto sennò questi assassini maniaci del pad mi mandano a dormire in giardino e capirete che per una cagnolina che da quasi due anni dorme su un divano non è bello. Quindi, se non volete farlo loro e per i loro amichetti della redazione, bè, allora fatelo per me, che alla mia pennichella ci tengo eccome. Bè, ho abbaiato abbastanza, per oggi!

Stella

MAGAZINE@METALGEARWEB.NET

è l' indirizzo email al qual rivolgersi per venire pubblicati nel giornale. Potrete inviare domande, curiosità, opinioni, articoli, fan-fictions e fan-arts riguardanti il mondo di *Metal Gear Solid*.

ORIGINAL SOUNDTRACK

METAL GEAR SOLID 3: OST

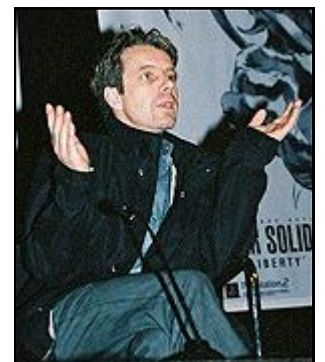
Tutte le emozioni di un' opera d' arte

Per un gioco all' altezza, ci vuole anche una colonna Sonora all'altezza! Questo fattore non manca in *Snake Eater*, il grande gioco uscito nel marzo 2005: la sua uscita è stata accompagnata dall'original soundtrack, la versione definitiva dell'album "First Bite" rilasciato dalla Konami all'E3 2004. Il tema principale è "Snake Eater", canzone composta da Norihiko Hibino e cantata dalla splendida voce di Cynthia Harrell, una voce sensuale e piena di grinta che dà quel giusto colpo noir alla saga. Ma Snake Eater non è l'unica canzone cantata nell'OST, possiamo infatti trovare anche la bellissima canzone "Don't Be Afraid", cantata dalla bravissima Elisa Fiorillo, e "Way To Fall" degli Starsailor, senza contare anche altre canzoni stile anni 60 (dove è ambientato appunto il gioco) con autori come Starry K. e i 66 Boys! Dopo "I can't say goodbye to yesterday" non ci potevamo aspettare nulla di meno dalla serie stealth più amata al mondo, dove anche la colonna sonora riesce a stupire insieme al gioco, tutto diretto dal famosissimo Harry Gregson Williams, famoso per i suoi capolavori OST nel mondo del cinema, come The Rock e Bridget Johns. L'OST è composta da 2 CD, sulla settantina di minuti l'uno; abbiamo quindi 140 minuti di pura musica *MGS*, che fanno rivivere ogni attimo del gioco. Inoltre l' OST può sbloccare la mimetica AusCam nel gioco originale, cosa si può chiedere di più? Forse l'unico difetto di questa splendida colonna sonora è che è difficile trovarla in Italia, a meno che si frequentino appositamente negozi specializzati che trattino import perché, come detto, proprio come ogni gadget nipponico, l' OST di *Snake Eater* è davvero poco reperibile nel nostro bello stivale. Però, se avete un negozio del genere sotto casa, vi consiglio vivamente di prendere questa OST! Ecco la lista delle tracce in perfetto ordine con i titoli originali:

CD 1

1-Snake Eater
2-Metal Gear Solid "Main Theme"
3-CQC
4-Virtuous Mission
5-On the Ground - Battle in the jungle
6-KGBvsGRU
7-Shagohod
8-Operation Snake Eater
9-Mission Briefing
10-Across the Border - Snake Meets the Boss
11-Eva's Unvelling
12-Ocelot Youth - Confrontation
13-The Cobras in the Jungle
14-The Pain
15-The Fear
16-Fortress Sneaking
17-Underground Tunnel
18-The Fury
19-Surfing Guitar (66 Boys)
20-Sailor (Starry K.)
21-Salty Catfish (66 Boys)
22-Old Metal Gear (Starry K)

^ Un primo piano dell' artista Harry Gregson Williams. Sotto, ancora Williams.

« Norihiko Hibino nel suo studio di lavoro .

CD 2

1-Battle in the Boss
2-Volgin the Torturer
3-The Sorrow - Everlasting Fight
4-Clash with Evil Personified
5-Sidecar - Escape From the Fortress
6-Sidecar - On the Rail Bridge
7-Takin'on the Shagohod
8-Escape Through the Woods
9-Troops in Gathering
10-Life's End
11-Last Showdown
12-The Return of the MIG's
13-Don't Be Afraid (Elisa Fiorillo)
14-Eva's Reminiscence
15-Debriefing
16-Way To Fall (Starsailor)
17-Rock Me Baby (66 Boys)
18-Pillow Talk (Starry K.)
19-Jumpin' Johnny (Chuck Raspberry)
20-Sea Breeze (Sergei Mantis)
21-Snake VS Monkey

Intendo proporvi anche il bellissimo testo di "Snake Eater, con la relativa traduzione:

» Snake Eater «

What a thrill
With darkness and silence through the night
What a thrill
I'm searching and I'll melt into you
What a fear in my heart
But you're so supreme!
I give my life
Not for honor, but for you *[Snake Eater]*
In my time, there'll be no one else
Crime, it's the way I fly to you
[Snake Eater]
I'm still in a dream, Snake Eater
Someday you go through the rain,
Someday you need on a tree frog,
It's ordeal, the trial to survive
For the day we see new light.
I give my life
Not for honor, but for you *[Snake Eater]*
In my time, there'll be no one else
Crime, it's the way I fly to you
[Snake Eater]
I'm still in a dream, Snake Eater
I'm still in a dream, Snake Eater

Ed ora, eccone il testo tradotto in italiano:

Che brivido
Con l'oscurità e il silenzio della notte
Che brivido
Ti cerco e mi sciolgo davanti a te
Che paura nel mio cuore
Ma tu sei così supremo!
Io do la mia vita
Non per onore, ma per te
[Mangiaserpenti]
Nel mio momento, non ci sarà nessun'altra
Delitto, è la strada, io volo da te
[Mangiaserpenti]
Io resto in un sogno, Mangiaserpenti
Qualche volta vai attraverso la pioggia
Qualche volta hai bisogno di una rana
E' la prova severa per provare a sopravvivere
Per il giorno che vedremo la nuova luce
Io do la mia vita
Non per onore, ma per te
[Mangiaserpenti]
Nel mio momento, non ci sarà nessun'altra
Delitto, è la strada, io volo da te
[Mangiaserpenti]
Io resto in un sogno, Mangiaserpenti
Io resto in un sogno, Mangiaserpenti.

Jena

LA PAGELLA DI JENA

+ **Curata da veri professionisti**
+ **OST che calza a pennello con la trama**
+ **Extra inclusi**

- **Difficile da trovare in Italia**
- **Solo per i veri appassionati e collezionisti**

9.5

E' vero, è difficile da trovare in Italia, ma questa Soundtrack merita davvero di essere acquistata, visti anche i contenuti bonus!

LA PAGELLA DI SNAKE22

+ **Track originali e non simili tra loro**
+ **Utilizzata magnificamente in *MGS3***
+ **Ottimi extra inclusi**
+ **Presenza di canzoni dell' epoca di *MGS3***

- **Difficile da trovare in Italia**

9

E' vero, è difficile da trovare in Italia, ma questa Soundtrack merita davvero di essere acquistata, visti anche i contenuti bonus!

| **Console:** PlayStation | **Sviluppatore:** Konami | **Distributore:** Konami | **Giocatori:** 1 | **Data d' uscita PAL:** Febbraio 1999 |

PER SEMPRE NELLA STORIA

METAL GEAR SOLID

Il mito non muore mai

Adesso lo guardiamo da lontano, è superato, ormai. La grafica ci fa un po' sorridere, ora sappiamo che Solid Snake ama la barba incolta e ha gli occhi verdi. Eppure l' inizio di tutto non fu Outer Heaven, tanto meno sul Tanker Discovery, dove per la prima volta abbiamo visto il vero volto in 3D del nostro eroe. L' inizio di tutto fu Shadow Moses. Era il 1997, su questo *Metal Gear* si diceva di tutto, sembrava che dopo il suo avvento tutti gli altri videogames dovessero divenire insulsi. Ed in un certo senso fu così. «Sarà il gioco del 1998» recitavano le riviste dell' epoca, roba di oramai un millennio fa. Mai alcuna frase fu più sensata. Alla fine il benedetto *Tactical Espionage Action Metal Gear Solid* vide la luce. Ed il mondo dovette inchinarsi innanzi al genio di un uomo dell' Est. Questa volta non era il grande Hironobu Sakaguchi che aveva già stupito tutti col suo *Final Fantasy VII*, no. Era l' impareggiabile maestro Hideo Kojima. Mettiamo le cose in chiaro: *Metal Gear Solid* non fu un caso videoludico. Fu un evento nella storia dei videogames. Un evento unico. Rivoluzionò il modo di concepire l' idea di videogame nel mondo, divenne il punto di riferimento di tutti coloro che inutilmente cercarono di imitarlo e fece nascere un genere: lo stealth game. Venne imitato spudoratamente, palesemente copiato dalla 989 Studio col suo *Syphon Filter*, ma nessuno osò mai nemmeno avvicinarsi al suo intoccabile trono. Fu con *Metal Gear Solid* che il mito di Solid Snake assunse un vorticoso livello mondiale. Il nostro eroe, dopo Zanzibar Land, si ritirò a vivere in Alaska. Ma una nuova crisi mondiale non attendeva nient' altro, e Snake è costretto ad accettare una disperata missione: un gruppo militare chiamato Fox - Hound ha subito una rivoluzione terroristica e, dopo essersi impadronito del centro di stoccaggio nucleare sull' isola di Shadow Moses, in Alaska, minaccia di lanciare un missile se le sue richieste non verranno accolte dalla Casa Bianca. Ma cosa vogliono i terroristi? Questi richiedono 1 miliardo di dollari e il DNA di Big Boss, il più grande soldato del XX Secolo. Inoltrate le richieste, i terroristi concedono un ultimatum di 24 ore alle autorità Statunitensi, o colpiranno, attraverso il carro armato bipede con capacità nucleare chiamato Metal Gear REX, un missile atomico in un punto non meglio precisato del pianeta. I tempi sono disperati e Snake deve compiere della azioni disperate: il suo compito è quello di penetrare nella base, liberare i due ostaggi dei terroristi, Donald Anderson e Kenneth Baker, e, una volta verificate le reali capacità di lancio dei nemici, dovrà fermarli. In più, il suo comandante, il Colonnello Roy Campbell, chiede a Snake un favore personale: salvare sua nipote Meryl Silverburgh, prigioniera dei terroristi e recluta del corpo speciale Next Generation. Tutto qui? Assolutamente no: quanto appena detto è solamente la punta dell' iceberg che costituisce la trama di *Metal Gear Solid*. Chi si aggira per la base passando da parte con una spada il torace dei terroristi? E perché i personaggi di lusso vengono stroncati proprio davanti a Snake da un apparente infarto? E com'è possibile che il capo dei terroristi, Liquid Snake, sia assolutamente identico a Solid? Mentre il mistero s' infittisce e la trama prosegue all' ombra di tradimenti e di colpi

di scena a dir poco drammatici, il giocatore rimane commosso dalla bellezza e dallo spessore di ogni singolo personaggio. Perché *Metal Gear* ha un enorme pregio: nessun personaggio fa parte del cast per caso. L' intreccio delle storie dei protagonisti è tanto profondo da mettere i brividi. Personaggi del genere non possono non restare nel cuore di ogni singolo videogiocatore. Solid Snake, l' eroe solitario e risoluto che porta dentro sé un rimorso incredibile; Meryl Silverburgh, figlia di un soldato morto sul campo di battaglia, disposta a tutto pur di capire suo padre; Hal Emmerich, ingegnere capo del progetto REX, costretto a lavorare sul terribile carro armato bipede e dalla famiglia distrutta proprio dalle armi nucleari. Per quanto riguarda, invece, il gameplay, la natura di gioco principale è, ovviamente, quella che tende più al pensiero che all' agire. *Metal Gear Solid*, infatti, non è uno spara - tutto, ma un *Tactical Espionage Action*, come dice il titolo stesso, cioè un videogame che in sé comprende la tattica, lo spionaggio e l' azione. Di conseguenza, la natura di gioco predilige che Solid Snake eviti il contatto diretto con i nemici che, una volta individuato il nostro soldato, faranno scattare l' allarme e convocheranno rinforzi. L' allerta dura poche decine di secondi nel caso riusciate a nascondervi a dovere dopo esservi fatti scoprire, mentre perdurerà fino a quando non ucciderete tutti i nemici se rimarrete in bella vista innanzi agli occhi dei terroristi. Tuttavia, nonostante, come detto, la natura di gioco prediliga lo stealth, il giocatore è totalmente libero di scegliere secondo quale istinto agire, andando anche a cercare il contatto diretto col nemico per poi infiltrarsi solo dopo aver eliminato tutti i terroristi di pattuglia. La libertà che in *MGS* vige nella scelta dell' agire perdura anche durante gli scontri con i boss, vale a dire gli elementi più importanti dei terroristi, anche questi, così come gli alleati, caratterizzati ottimamente: Liquid Snake, spietato comandante assetato di vendetta contro Solid; Revolver Ocelot, terribile pistolero russo dalle spiccate capacità di tortura; Vulcan Raven, enorme sciamano dall' animo ironico e dall' intaccabile codice d' onore; Sniper Wolf, mortale e bellissima tiratrice scelta di nazionalità curda; Psycho Mantis, russo sfigurato in volto dai poteri psico - cinetici. Ogni avversario ha la sua strategia di battaglia che può essere piegata secondo quella che noi prediligiamo: parlando dell' ultimo scontro con Vulcan Raven, per esempio, si può scegliere tra diverse strategie: possiamo minare i corridoio con delle Claymore o con del C4 sperando che il gigante caschi nella trappola, possiamo lanciargli contro dei missili Nikita teleguidati in maniera tale da sorprenderlo alle spalle oppure colpirlo, come fosse un aereo, con i missili Stinger. La giocabilità, quindi, lascia una libertà prima d' allora mai vista nel mondo dei videogames. Inoltre, come se tutto questo non bastasse, il gioco offre anche due finali alternativi, visualizzabili a seconda di una scelta del giocatore in una scena all' esatta metà della storia. Una volta terminato il gioco, sarà possibile salvare la partita per poi iniziarne un' altra con, nell' equipaggiamento, i

^ ***Colpo di scena in arrivo...***

bonus appena ottenuti. Ovviamente, finali differenti uguali a bonus differenti. Con una storia unica nel mondo dei videogames, dei personaggi capaci di divenire indiscussi idoli di ispirazione, delle esperienze di gioco a dir poco irripetibili, un sonoro eccellente, un doppiaggio in italiano (esatto, proprio come un film, senza il bisogno di dover sempre leggere i fastidiosi sottotitoli) non sempre ottimo ma comunque prevalentemente di buon livello, un' ambientazione unica disegnata dal maestro Shinkawa, un' intreccio coi precedenti capitoli, non conosciutissimi, che Kojima è riuscito ugualmente a far comprendere, un finale eccezionale, una modalità di addestramento mai vista prima e un sistema di contatto coi superiori a dir poco originale, *MGS* rimane ancora, dopo tanti anni, sulla cima dell' Olimpo dei videogames. *Metal Gear Solid* non è un videogame: è un sogno eterno.

Meryl

LA PAGELLA DI MERYL

+ Personaggi eccezionali
+ Storia di taglio cinematografico
+ Giocabilità enorme
+ Doppiaggio in italiano

- Non esistono difetti per *MGS*

10+

GRAFICA	8
LONGEVITA'	8
GIOCABILITA'	9
SONORO	10
STORIA	10

Il miglior gioco mai creato. Nemmeno il rinnovo di TTS è riuscito a replicare l' unicità. Un mito che rimane nella storia e nell' anima.

LA PAGELLA DI SNAKE22

+ Cast stupendo
+ Alcuni doppiatori italiani
+ Trama e sonoro da oscar
+ Telecamera innovativa e unica

- Alcuni doppiatori italiani

10

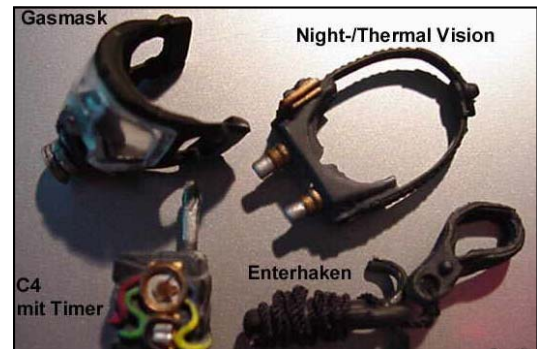
GRAFICA	7.5
LONGEVITA'	8
GIOCABILITA'	8.5
SONORO	10
STORIA	10

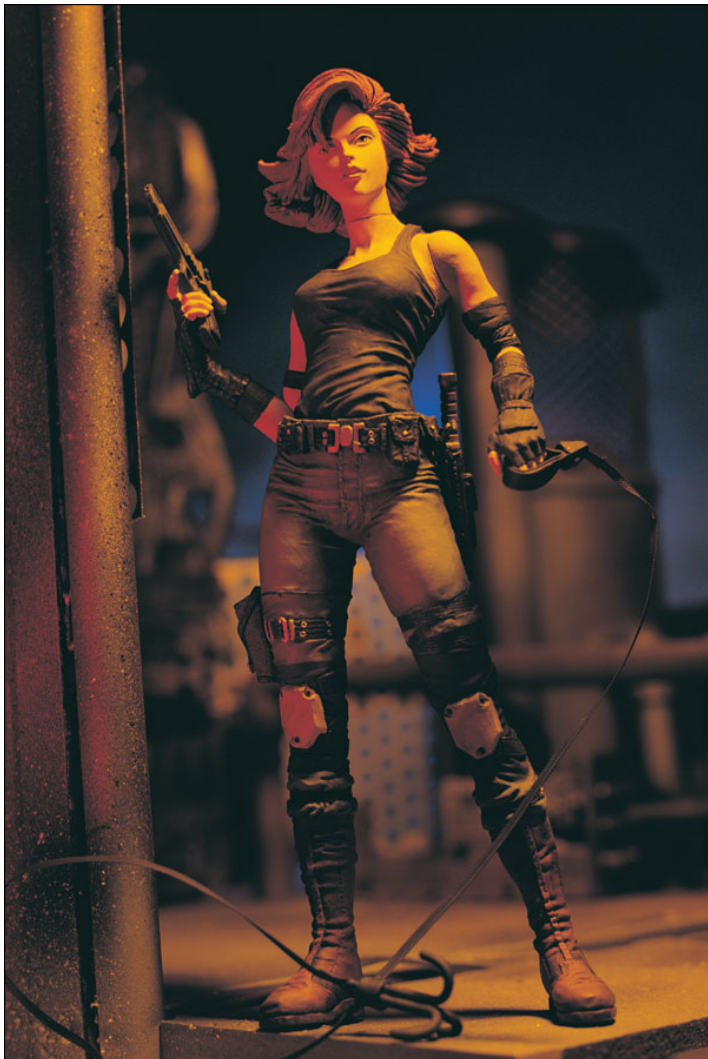
Il primo capolavoro di Kojima rimane tutt' ora il miglior gioco mai creato. Un titolo che non avrà mai fine.

SPECIALE ACTION FIGURES

SOLID SNAKE E MERYL

Due eroi sulla scrivania

Chi potrebbe non desiderare di avere innanzi a sé Solid Snake e Meryl Silverburgh, i due eroi di Shadow Moses? Li volete anche voi? Bè, potete. Cioè, più o meno... Ci sono molte Action Figures (che da ora chiamo AF) sui vari *Metal Gear Solid*. Per ora analizzerò due AF di *MGS1*, ossia quella del grande Solid Snake e della sua compagna di avventure Meryl. Dunque, parto subito dal dire che quella di Solid Snake è veramente molto bella, sia per come è colorata, sia per l'enorme somiglianza (a parte un po' nel viso, son quasi sempre lì secondo me i problemi). E' veramente notevole la quantità di particolari, sia sulla tuta di Snake, sia nelle armi, difatti, questa AF ha ben quattro tipi di armi: un Fa-Mas, la Socom, il Nikita e una carica di C4. Oltre alle armi ha accessori come la Maschera Anti Gas e un Visore. Un'altra ottima cosa da sottolineare, è la mobilità dei vari pezzi, cioè gambe, braccia e testa. Difatti riuscirete a mettere la vostra AF nelle posizioni più disperate. Inoltre, a differenza di molte altre AF, non ci vorranno le pene dell'inferno per fargli reggere le armi, basterà incastrarle per bene e non gli cadranno facilmente (provato io stessa con Meryl e con Fortune, che analizzerò più avanti, tra qualche numero). Insomma, nel complesso, secondo me, questa AF è stata fatta veramente

bene, andando nei particolari delle armi e della tuta, merita proprio tutta la mia ammirazione.
Passiamo a quella di Meryl. Anche questa è stata fatta molto bene, basta osservare con quanti particolari sono stati fatti i suoi pantaloni, le varie pieghe, le ginocchiere, la cintura, e la stessa cosa vale per la maglietta, che, a prima vista, sembra addirittura vera. Questa AF è dotata di un randello, di un fucile, di un coltello che si può accuratamente rimettere nel fodero attaccato alla cintura dei pantaloni e di una pistola. Sarò ripetitiva ma, secondo me, anche qui il viso non è il massimo. Però devo sottolineare il fatto che i capelli sono molto carini, specialmente visti da dietro (a stile super sajan, vedi foto sopra). Anche qui ottima la mobilità delle braccia, gambe e collo. Beh, che dire, se siete dei VERI patiti di Metal Gear Solid, non dovete lasciarvi sfuggire queste Action Figures, e anche tutte le altre che analizzeremo 2 a 2 nei prossimi numeri.

The Boss

UN INCHINO PER IL MAESTRO

IL DIO DEL VIDEOGAME

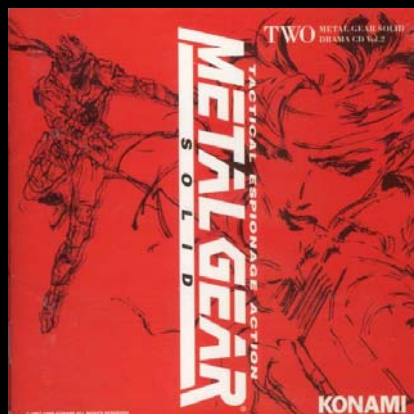
Il genio dell' Est che ha sconvolto il mondo dei videogames

C' è solo un nome dietro alla genialità della serie Metal Gear. Un nome breve, semplice pur essendo Giapponese, e, per noi videogiocatori, assolutamente indimenticabile: Hideo Kojima. Hideo Kojima nasce il 24 agosto del 1963, in Giappone, e, fin da piccolo, H.K. sviluppa un notevole talento nello scrivere e nell'utilizzare una cinepresa da 8mm. Cominciò col filmare ed impersonare sue "avventure" fantascientifiche alla sola età di 10 anni, contribuendo ad alimentare la sua innata bravura da futuro regista. Con l'avvento della generazione dei videogames, Hideo scopre un nuovo e vasto mondo, in cui si diletta con grandi soddisfazioni, tanto che la Konami, una delle più importanti software-house giapponesi all'epoca (come lo è ora nel mondo del resto), lo assume nelle sue file. Subito K. si afferma grande artista, possiamo dire, e sotto la sua direzione nasce nel 1987 la prima perla di una saga che può essere considerata più che un semplice videogame: *Metal Gear*. Il gioco in questione, uscito per MSX, una consolle dell'epoca, conosce un grandissimo successo soprattutto in Giappone, visto che l'MSX era venduto specialmente nel paese del Sol Levante, ma non tarda a farsi scoprire ed amare anche nel resto del mondo. Grazie alla straordinaria fantasia e creatività di Kojima, il giocatore dell'epoca si poteva cimentare in un tipo di gioco che fino ad allora non si era mai visto; ebbene si, Kojima-San con *Metal Gear* ha creato un genere: lo Stealth**.** Questo consiste nello svolgere e superare una missione operando nell'ombra, cercando di evitare qualsiasi contatto coi nemici. La trama è coinvolgente, i protagonisti ben studiati, e il personaggio principale è un soldato leggendario, destinato a diventare un'icona tra l'idea di eroe, che prende il nome di **Solid Snake**. Qui inizia la vera carriera di H.K., ovvero quella in cui nessuno, parlando di videogiochi, può non citare almeno una volta *Metal Gear*. Col seguito *MG2: Solid Snake*, poi, Kojima comincia ad essere finalmente apprezzato per i suoi meriti di game designer, infatti la trama del sequel è notevolmente migliorata e ricca di colpi di scena tipici da film hollywoodiano. Forse l'unica ombra nella saga di *Metal Gear* è quella provocata da un titolo alquanto discutibile: *Metal Gear: Snake Revenge*, un titolo per NES non curato da K., creato appositamente per il pubblico USA per questioni di marketing e non riconosciuto neppure da Hideo stesso. Ma la vera esplosione di riconoscimenti avviene nel 1998, quando per la tanto ambita console PlayStation di Sony, esce *Metal Gear Solid*, un titolo Stealth di Kojima finalmente in 3D (si può benissimo vederlo come un remake tridimensionale dei primi due capitoli ad 8 bit), un titolo da oltre 6 milioni di copie vendute, un titolo che ancora oggi è considerato una "sacralità" che non si può non provare almeno una volta nella vita. Qui Kojima raggiunge discorsi profondi, maturi, una trama da colossal e dei protagonisti accattivanti. Il risultato? Un successo interplanetario ed inestinguibile. Kojima porta un grandissimo rispetto per i propri lavori, e ogni suo titolo è preparato e messo a punto alla perfezione, perfetto, zeppo di particolari avvincenti, che rendono ogni suo gioco unico ed inimitabile; appunto perché lui pensa a *Metal Gear* come una saga coi suoi valori, e con la sua – splendida – magia. Nel capolavoro uscito per Playstation2, *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, Kojima si scatena: inventa una trama magnifica, profonda, a tratti quasi paradossale. Rivolge un velato "commento" all'America come nazione, cerca di far capire gli ideali di vita più profondi, e racconta la storia attraverso gli occhi di un personaggio nuovo, che malgrado tutte le disapprovazioni che ha subito, resterà importantissimo: **Raiden**. Il gioco però viene duramente criticato anche da parecchi fan, che desideravano semplicemente che il solo protagonista fosse il carismatico e barbuto Solid Snake, vedendo con cattiva luce Raiden la cui colpa era quella di mettere in ombra l'eroe per eccellenza Critiche o no, il gioco

^ ***Il maestro Kojima autografa un pack special di Metal Gear Solid.***

resta comunque uno dei più belli di sempre, sia per storia, grafica e per profondità d'azione. L'ultimo capitolo della saga, tale *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, doveva essere l'ultimo diretto da Kojima. Infatti circolarono parecchie voci, alimentate anche dallo stesso K., che, pubblicato *MGS3*, non avrebbe più voluto creare altri ipotetici seguiti. Questo nella totale disperazione dei fan, che vedevano così perdere il Genio e temendo per il futuro del gioco. Quindi, si disse certa la notizia che a continuare l'evoluzione del serpente più famoso del mondo anche su PS3, ci potesse essere Murata, il braccio destro di Kojima, e questo risollevò un po' gli animi di tutti. Oltretutto, K. avrebbe partecipato lo stesso allo sviluppo del gioco, supervisionando lo svolgersi dei lavori. Ma al recente Show dell'elettronica di Los Angeles, il famoso E3, ancora una volta Kojima lascia tutti di sasso: con la visione dell' aspettatissimo trailer di *MGS4*, il pubblico resta allibito dall'apparizione delle scritte "A game produced and directed by Hideo Kojima", cosa che subito scatena la felicità generale. E non finisci qui, ora K. ha un vero e proprio team di esperti che lavoreranno con lui, fondando così la Kojima Productions; il che a mio parere, non farà altro che aumentare il prestigio dei prossimi seguiti. Il senza dubbio talentuoso Hideo, ha collaborato in modo speciale anche per altri generi di videogames, ovviamente tutti di questi ebbero un grande successo, tra i quali ricordiamo *Zone of the Enders 2*, dove essendo produttore, cambiò persino il regista, nominando il suo uomo più fidato Murata, colui che avrebbe dovuto continuare la saga di *Metal Gear*, se lui non avesse più voluto averci a che fare – cosa che fortunatamente non è successa. Un altro titolo degno di nota è senza dubbio *Policenauts*, titolo per PlayStation ormai praticamente introvabile, ed altrettanto ricercato. Si può sottolineare che il geniaccio ha trovato un ottimo modo per pubblicizzare al meglio questo titolo, e cioè mettendo dei "poster" nel laboratorio del dottor Emmerich, alias Otacon, in *MGS*. Altri titoli "Kojimiani" da segnalare sono "*Snatcher*" (MSX, 1988), un prodotto noir futuristico creato nel periodo di pausa tra l'uscita di *MG1*(1987) e *MG2: Solid Snake* (1990). Kojima il prossimo 24 agosto compierà la bellezza di **42 anni**, e probabilmente anche quel giorno lavorerà ugualmente alla sua prossima creazione, *Metal Gear Solid 4*, un seguito che molti fan aspettano con vera impazienza, in quanto in questo capitolo dovremmo trovare molte risposte lasciate in sospeso alla fine di *Metal Gear Solid 2*. Snake riuscirà a vincere la sua sfida della vita? Quante sorprese ci aspettano ancora nel prossimo capitolo? Chi lo sa, l'unica cosa certa è che Hideo sta preparando il suo – ennesimo? – Capolavoro. Ma di quelli con la C maiuscola. Io non ho dubbi nel classificarlo uno tra i più grandi registi oggi esistenti, al pari con talenti come Kubrik o Spielberg. Nessun film, prima né dopo aver giocato la saga di Solid Snake & Co., è riuscito a sprigionare in me sentimenti così forti e diversi che spaziano dal divertimento al dolore all'orgoglio e, soprattutto, all'affetto per un'intera saga. Per questo credo che Kojima sia un vero artista e mi sento in dovere di rendergli un grazie. Bisogna anche dire che attualmente K. sta lavorando ad un altro progetto non attinente a *Metal Gear*, di cui non si sa quasi nulla. Che avrà in serbo per il pubblico il nostro geniaccio? Mistero, per ora. Ma ora aspettiamo il prossimo *MGS4*, forse un'attesa piuttosto lunga e sofferente, chissà, ma di certo potete stare tranquilli, ne varrà sicuramente la pena.

No place for Hideo? Speriamo di no!!!

Big Snake

DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE

CD DRAMA DI METAL GEAR SOLID

Alla scoperta di questi sconosciuti

Qualche giorno fa mi sono imbattuto in un artwork di Shinkawa che ritraeva un tale (che mi sembrava in realtà una tipa) dai lunghi capelli biondi. Inizialmente pensavo fosse Sniper Wolf, ma mi sbagliavo. Era uno dei protagonisti dei CD Drama. Il mio dubbio permase finché, un giorno non parlai con Meryl. Fu così che venni a conoscenza dell' esistenza dei CD Drama. In Giappone il "cd-drama" è molto diffuso. Molti di voi si chiederanno cosa possa essere 'sto famigerato cd-drama. Vi spiego subito.
Si tratta di un cd audio di dialoghi, una storia raccontata attraverso l'audio. Un' audionovela, potremmo dire. Si pubblicano migliaia di cd-drama in Giappone, tratti o ispirati a qualunque cosa: manga, anime, videogames, film, telefilm.
La trama dei cd-drama del nostro caro *Metal Gear Solid* è (per fortuna nostra che non li capiremmo) svincolata dal filone principale della saga, presentando una storia alternativa in cui a combattere è persino Mei-Ling, e in cui sono inseriti nuovi personaggi creati per l'occasione. I cd sono due e sono usciti subito dopo il lancio del primo capitolo in 3D di *MGS*. Ai due CD Drama di Metal Gear Solid si accompagna anche l' immancabile tocco d' arte di Shinkawa, che ha realizzato, per l' occasione, i fumetti riportanti la storia narrata nella nostra cara audionovela. In questi fumetti ci troviamo innanzi a vecchie conoscenze di *MGS*, come Meryl Silverburgh, che sembra addirittura esserne la protagonista, il Colonnello Campbell, Solid Snake e un' inedita Mei Ling in mimetica da combattimento armata di tutto punto. Inoltre, troviamo anche dei personaggi inediti, come Allen Iishiba, Sergei Ivanovich (dalla fisicità che ricorda non poco quella di Raiden) e Mark Cotez.
Purtroppo, sembra che dei CD Drama qui in Europa sia arrivata ben poco. Tutto quello che possiamo fare è gustarci i favolosi sketch di Kojima che hanno, all' uscita, accompagnato questi due "mistici" CD.

Raiden 2.0
Meryl

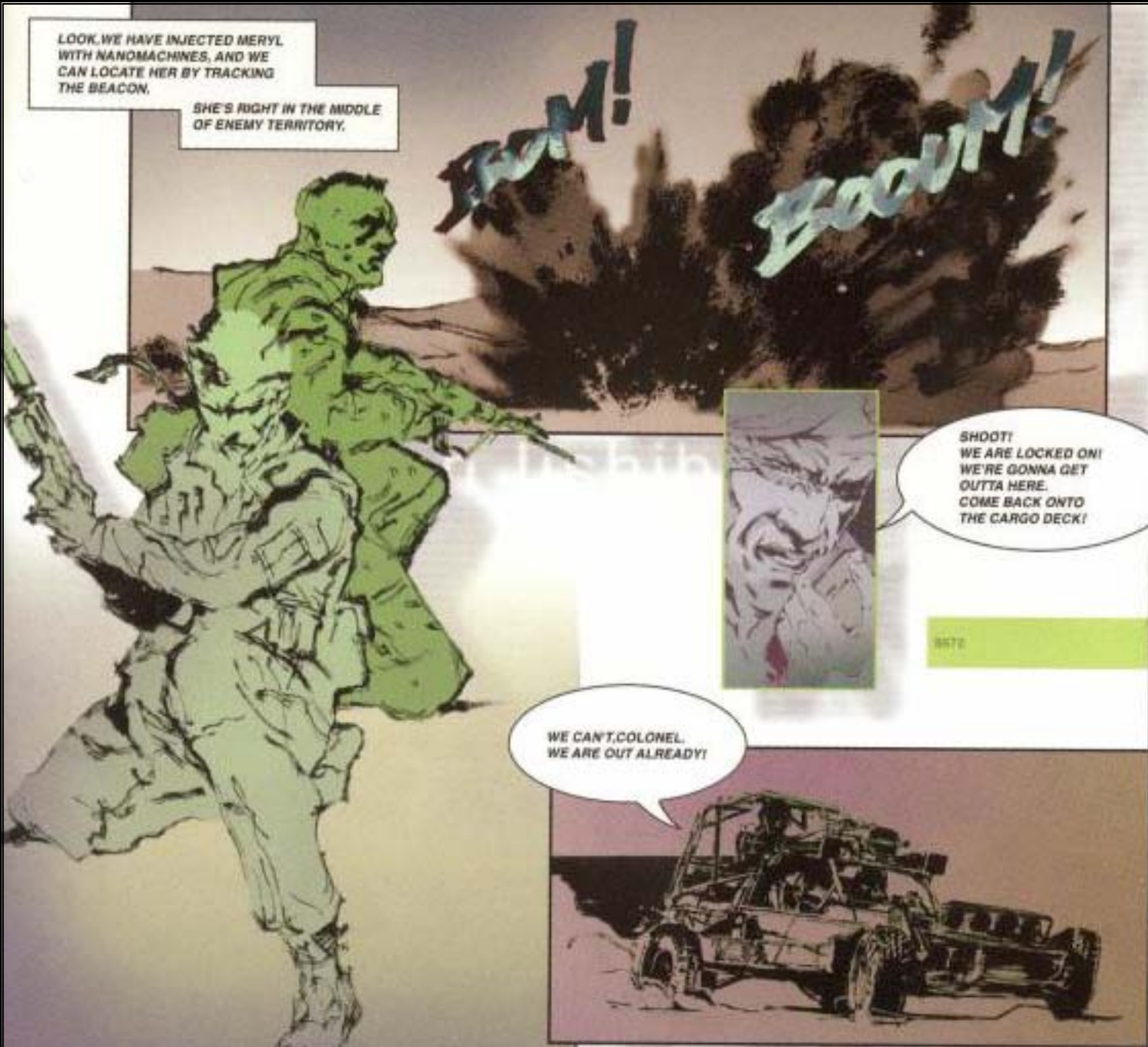
LOOK, WE HAVE INJECTED MERYL WITH NANOMACHINES, AND WE CAN LOCATE HER BY TRACKING THE BEACON.

SHE'S RIGHT IN THE MIDDLE OF ENEMY TERRITORY.

BOOM!

BOOUM!

SHOOT! WE ARE LOCKED ON! WE'RE GONNA GET OUTTA HERE. COME BACK ONTO THE CARGO DECK!

WE CAN'T,COLONEL. WE ARE OUT ALREADY!

| **Console:** Multi | **Sviluppatore:** Free Radical | **Distributore:** Codemasters | **Giocatori:** 1 | **Data d' uscita PAL:** Disponibile |

METAL GEAR SOLID VERSUS...

SECOND SIGHT

Ultimamente mi passano delle strane cose per la testa...

Potrebbe dirlo eccome il nostro caro John Vattic, protagonista su PS2, X-Box, GameCube e PC di un nuovo capolavoro firmato Codemasters. *Second Sight*, stealth - action game dalla trama coinvolgente e dal ritmo frenetico, si presenta innanzi al videogiocatore con l' inconfondibile stile grafico semi deformed che avevamo già potuto vedere in *Time Splitters*. Dopo le dovute sequenze iniziali, ci ritroviamo all' interno di una sala operatoria isolata di un manicomio a prendere il controllo di un bizzarro individuo pelato coperto dalla testa ai piedi di ferite sanguinanti. Normalissimo, no? Alzandosi dal suo letto, il paziente dal nome in codice praticamente impossibile da ricordare si rende conto di non ricordare più nulla e di possedere degli incredibili poteri psicocinesi e di riuscire ad interagire con l' ambiente circostante semplicemente col pensiero. Questo è il fulcro intorno al quale gira la giocabilità di *Second Sight*: i poteri psichici paranormali del protagonista, che successivamente scopriremo chiamarsi John Vattic. Andando avanti nel gioco, grazie a questi eccezionali poteri, avremo modo di sconfiggere i nemici più duri e di superare gli enigmi più disparati: grazie ai poteri psicocinesi, ad esempio, potremo disattivare momentaneamente i sistemi di sicurezza per evitare di farci scoprire mentre ci infiltriamo, oppure potremo attirare l' attenzione delle sentinelle o addirittura terrorizzarle facendo svolazzare qua e là delle sedie o facendo sbattere gli sportelli dei circuiti elettrici. I poteri sono vari e durante il gioco possono essere potenziati: c'è il già citato potere psichico della Telecinesi, che permette di spostare gli oggetti o di interagire con questi col pensiero. Una volta potenziato, permetterà addirittura di spostare i nemici e sbatterli contro i muri! Un altro potere è quello della Guarigione, che permette di curarsi dalle ferite e, una volta potenziato, di curare anche i propri alleati. Troviamo poi il potere dell' Attacco psichico, che lancia scariche di forza psichica come pallottole per mettere fuori combattimento i nemici. Una volta potenziato, questo attacco permetterà di sferrare un colpo magistrale con un' onda di energia psichica che metterà fuori gioco tutti i nemici nelle vicinanze. Abbiamo poi la capacità di Incanto, che permette di influenzare la mente dei nemici evitandovi innumerevoli volte di venire scoperti. Una volta potenziata, quest' abilità vi permette di interagire con chi vi sta accanto convincendolo a seguirvi o a calmarsi. L' ultimo potere è quello della Proiezione, che vi permette di proiettare un vostro sosia di materia psichica assolutamente invisibile lungo le ambientazioni per aprire una via altrimenti inaccessibile o semplicemente per studiare l' ubicazione dei nemici. Una volta potenziato, questo potere vi permetterà di possedere le persone che vi stanno intorno, nemici e non, facendole agire a vostro piacimento (memorabili i momenti dove le guardie iniziano a spararsi a vicenda semplicemente perchè voi ne avete

^ Poteri psicocinesi

^ Vattic può utilizzare, oltre ai poteri psichici, anche le armi da fuoco, che godono di un accurato sistema di puntamento.

ammazzato una possedendo un nemico). I poteri psichici, ahimé, hanno però la limitazione della barra dell' energia psichica, che si svuota man mano che utilizzate le vostre forze paranormali e si riempie automaticamente quando non ne fate uso. Il nostro caro John Vattic, oltre ai poteri psichici, numerose volte dovrà anche ricorrere alle vere e proprie armi da fuoco, che godono di un sistema di puntamento veramente funzionale: una volta agganciato il bersaglio con L2, grazie allo stick destro è possibile scegliere in quale direzione colpirlo (alla testa, le braccia, le gambe), mentre per far fuoco bisogna premere R2. Col fucile da cecchino la storia cambia: agganciato automaticamente il bersaglio, compare, in basso a destra dello schermo, il visore telescopico che permette di mirare con una precisione senza eguali. Tra le altre cose da annotare, la genialità nell' utilizzo dei terminali PC che si trovano nelle ambientazioni del gioco: è possibile muovere il puntatore del mouse con lo stick destro, trascinare elementi sul floppy, scaricare allegati dalla posta elettronica, verificare la funzionalità delle telecamere a circuito chiuso, accedere a database privati, scaricare la mappa dell' ambientazione ed addirittura giocare ad i videogames installati su quel PC! Un tocco di classe veramente unico e geniale. La trama, suddivisa in missioni, rimbalza da una missione contemporanea ad un flashback: il dottor John Vattic, arruolato nella squadra GHIACCIOinvernale, si risveglia su un letto di una sala operatoria e non ricorda più niente. Cosa è successo alla sua squadra? Perché si trova lì? E da dove sbucano i suoi poteri psichici? La trama del gioco, veramente eccezionale, aleggia tra giochi burocratici illeciti e criminalità internazionale tra VIP, tra esperimenti bellici su esseri umani a ricordi personali del protagonista. Mano a mano che si avanza nel gioco, John riesce a riacquistare i suoi ricordi e farsi finalmente uno schema mentale di tutto ciò che gli è accaduto, che non vi posso rivelare, visto che con uno spoiler simile rovinerei il finale del gioco. *Second Sight* prende netta ispirazione da quel colosso chiamato *Metal Gear Solid*: le palette di colori utilizzate per le ambientazioni richiamano il verde che caratterizzava il primo episodio del capolavoro Konami, la trama è di taglio cinematografico e spettacolare e la priorità dominante è, proprio come quella di Solid Snake, evitare gli scontri diretti con i nemici. Inoltre, la Siberia rappresentata nei flashback ricorda molto l' indimenticabile Alaska del primo *MGS*, mentre altre ambientazioni, tecnologiche e sorvegliate, richiamano più la mente verso *Splinter Cell*. Unico difetto di questo titolo è a mio avviso la longevità: dura veramente poco, seppur le fasi di gioco siano intense e mai monotone, a parte le volte che imprecherete contro i nemici una volta che verrete scoperti. La durata media è di otto, massimo nove ore di gioco. Un vero peccato, dunque, che tuttavia non riesce del tutto ad intaccare la bellezza del capolavoro Codemasters. Tra gli altri difetti, la localizzazione sottotitolata in italiano, a tratti veramente improponibile con frasi scritte due volte e traduzioni sbagliate (clamorosa l' introduzione dei flashback con la scritta "Sei mesi dopo"...).
Per concludere, *Second Sight* è un capolavoro senza eguali che merita di stare nell' Olimpo dei videogames, grazie alla sua giocabilità infinita e alla sua trama coinvolgente e mozzafiato che vi farà pensare solo ad una cosa: "Devo vedere come va a finire". Vi affezionerete a John Vattic molto più di quanto non possiate immaginare e i suoi dubbi diverranno anche i vostri dubbi. Fino all' inaspettato, breve ma diretto, finale.

Meryl

LA PAGELLA DI MERYL

+ Trama coinvolgente
+ Giocabilità unica
+ Ottimo sonoro
+ Senso di onnipotenza costante

- Longevità limitata
- Pessima localizzazione sottotitolata

GRAFICA	8.5
LONGEVITA'	7
GIOCABILITA'	10
SONORO	9
STORIA	9.5

Un titolo capace di farvi sentire, pad in mano, onnipotenti su tutto e tutti. La giocabilità surclassa il problema della longevità. Acquistatelo, ne vale veramente la pena!

VS

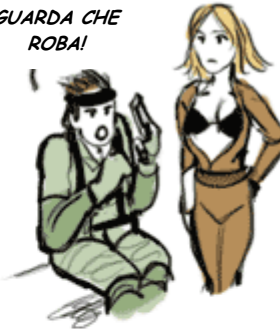
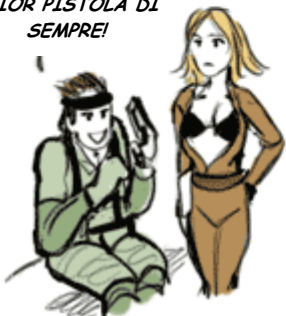
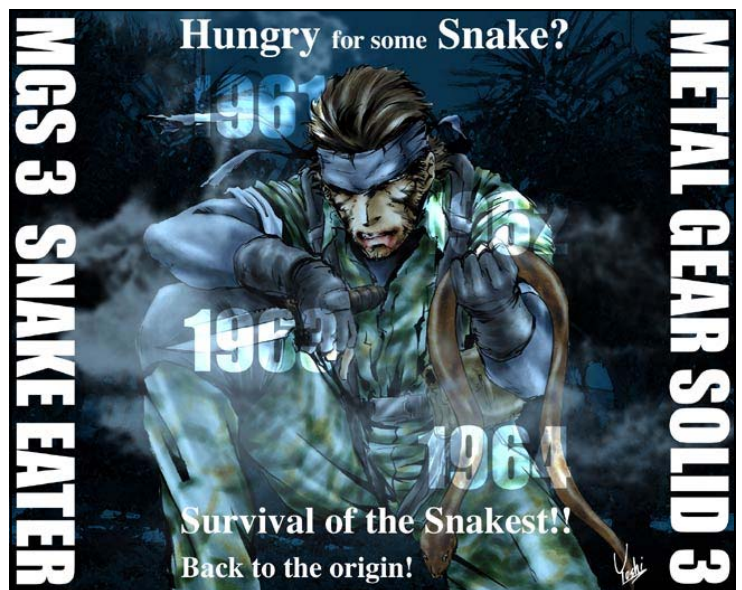
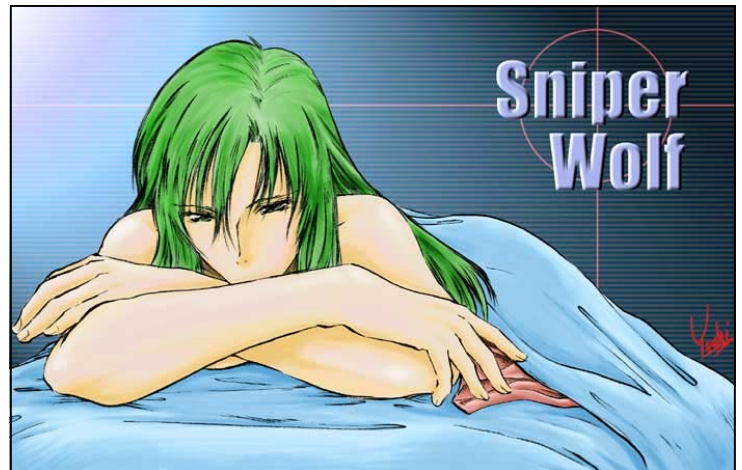
METAL GEAR SOLID	SECOND SIGHT
» Grafica realistica	» Grafica deformed
» Storia avvincente	» Storia misteriosa fino alla fine
» Lieto fine	» Finale forse complesso
» Missione unica e continua	» Suddiviso in 16 missioni
» Intreccio dei personaggi	» Storia del protagonista
» Ci sono dei boss da battere	» Nessun boss di fine livello

Inviate le vostre opere a: **magazine@metalgearweb.net**

I fans di Metal Gear Solid sono oramai noti in tutto il mondo videoludico per la loro capacità di coinvolgere i protagonisti del loro videogame preferito anche nelle opere d' arte personali. Così, ci troviamo innanzi a chi ha la grandissima capacità della mano d' oro...

REDA ART

« Un bellissimo fanart realizzato dai nostri artisti: il disegno è di **The Joy**, il colore di **Raiden 2.0** . Un bellissimo e commovente bacio tra Solid Snake e Meryl Silverburgh.

Bellissimo art di **The Joy** » rappresentante Eva con una nuova acconciatura!

Splendida opera d' arte dedicata ad Eva realizzata da DarkCoil.

^ Alcune eccezionali opere realizzate dal maestro giapponese Yoshinoya Honpo.

Non tutti i fan del capolavoro di Kojima, però, sono capaci di realizzare delle vere e proprie opere d' arte con in mano una matita. Altri, ad esempio, danno risultati se stringono tra le mani una penna e fanno volare la fantasia, inventando storie, paradossali o serie, che hanno per protagonisti gli eroi della serie Kojimana per eccellenza. Ammesso un linguaggio non proprio formale. Siete pronti a sfornare le vostre Fan Fictions?

| **Autore:** Meryl |

Sembrano quasi fratelli

Un giorno qualcuno dovrà spiegarmi perché io, Big Boss, devo vedere cose come queste. Cioè, ma stiamo scherzando? Io che fornisco alloggio a tutti quanti, da quel gigante che sembra un album di tatuaggi ambulante a quel criceto biondo che non fa altro che fumare e parlare di Chernobyl. Ed ora, cosa mi tocca sentire dalla ragazza di mio figlio? "Io penso che lei sia un asociale". Ma proprio io? Bah. Ormai mi hanno detto di tutto. C'è gente che mi ha dato del fanatico per la storia di Outer Heaven, solo perché nessuno sa farsi i Zanzibar suoi. Qualcuno mi ha spiato quando Eva mi ha dato la Colt M1911A1 e mi ha detto che sono un ricchione. Io! Vorrei sapere un buon motivo per cui avrei dovuto guardare Eva anziché la pistola custom. Gente che di guerra non ne capisce niente, bah. E pretendono pure di parlare. Come se Eva fosse customizzata meglio della Colt. Adesso che son passati gli anni vivo nella mia villa, quella dove quella **** di Eva mi ha abbandonato, sì! Quella che avete visto tutti quanti nel finale di Snake Eater, e chissà quanto mi avete invidiato davanti a quel camino! Perché l' ho fatto? Bé, lì non avevo nessuna Colt da guardare, quindi tanto valeva dare un' occhiatina alla biondina. Che poi non era manco male, forse un po' piatta, ma aveva un bel sorriso. Oh, The Boss era 'na roba a parte, però dai, alla fine manco Eva era da buttar via. Che poi negli anni a seguire quel depravato di Yoji Shinkawa ha circondato i miei figli di specie di top model. Sniper Wolf, solo che la vedo girare per i corridoi di casa mia mi tornano in mente i pensieri peccaminosi di un tempo! Ah, se non fosse stato per quelle radiazioni nucleari! Che poi ma che stronzate vi siete messi a dire su Internet? La storia che io sono sterile per via di una granata?! Ma vi sembra che uno come me si fa staccare i coglioni da una granata? Ma riflettete almeno prima di parlare, no! Poi c'è quell' altra, come si chiama... ehm... uff... Ecco! Melena Dolph Jackson. 'Na roba da paura, c'ha due braccia che se prende mio figlio George lo strozza come se fosse un tordo zufolatore! Che poi speriamo pure che lo strozzi a George, che è un fallito. Io tengo sempre per David. Liquid dice che gli sto talmente sulle palle che non mi rivelerà mai il suo vero nome. Bah, contento lui. Minaccia di uccidermi nel sonno. Vorrei vederlo! Che poi lui mica lo sa perché gli dico che è inferiore. Dice che è questione di genetica, dominante, recessivo e cazzate del genere. Ma chi ci capisce niente! Io lo detesto perché è nato biondo. Ma come ha fatto a nascere biondo? Secondo me è nato bastardo anche con la clonazione! Secondo me un biondo coi capelli lunghi è ricchione. Infatti gli dico sempre di tagliarseli. Lui mi fa sempre "Nemmeno i miei capelli ti vanno bene?!" e si incazza.

Poi si chiude in camera e non mi fa più entrare. Si siede nella scrivania ed inizia a ripetere "Noi non abbiamo un nome! Non abbiamo né passato né futuro! Ed anche se lo avessimo non sarebbe davvero nostro!". Non si è accorto che Shadow Moses è passato da un pezzo. Invece David esce tutto in ghingheri con quella bella ragazzina, che io gli dico sempre che è troppo piccola per lui e lui mi dice sempre "Tranquillo che io per lei non ho nulla di troppo piccolo". Non ho ancora capito cosa intende. L' ho chiesto a Para Medic e non lo sa. L' ho chiesto ad Eva e mi è scoppiata a ridere in faccia. Di sicuro era imbarazzata perché non l' ha capito neanche lei. David rientra sempre a notte fonda, entra in camera con la ragazzina e mette sulla porta il cartello "Non disturbare". Una volta ho sentito urlare, ho ignorato il cartello e sono entrato lo stesso. David si è incazzato come una belva. Io ero preoccupato, con quelle urla! Sembrava che la stesse ammaz-

zando. Ho pensato che magari la ragazzina stesse male! Invece ha detto che era tutto apposto, che aveva mal di testa e che Dave controllava che fosse tutto apposto. Non sapevo che le donne avessero la testa tra le gambe. Boh, non si finisce mai di imparare. A volte Dave, George ed il biondo illegittimo si mettono a litigare. Che poi mica litigano tanto per fare, si ammazzano di botte. Una volta Liquid era talmente incazzato che ha detto di avere intenzione di riportare in vita il REX solo per levarsi me, Dave e George tra le palle. Non capisce che è lui ad essere un fallito. Anche George è un fallito, ma almeno lui è stato presidente, non che sia un gran cosa, però gli ha fatto un sacco di pubblicità. E' comparso addirittura in due episodi di quel videogioco... uff... come si chiamava? Ah, sì, quel Metal Gear Solid. Mica roba da niente, dicono che sia famoso e che l' autore si sia fatto un sacco di soldi. Ma comunque, anche se in confronto a me e a Dave George e Illegittimo (potrebbe essere il suo vero nome!) sono dei falliti, alla fine fanno anche loro parte della mia famiglia. Ed è bello vederli ammazzarsi di botte, esprime la nostra armonia. A momenti, sembrano quasi fratelli. Illegittimo a parte.

| **Autore:** Meryl |

La guerra di Raven

Raven: Questo è il territorio di Raven! I serpenti non vivono in Alaska! Non ti lascerò passare!
Snake: Sì, lo so, lo so, l' hai detto anche l' ultima volta!
Raven: Davvero?
Snake: Sì, Ciccio!
Raven: E perché mi stai sfidando di nuovo?
Snake: Sto usando il salvataggio dell' avventura vecchia, così posso usare la mimetica ottica.
Raven: Ma che dici! Tu menti!
Snake: Ok, la verità è che prima mi hai ammazzato con una cannonata e ho schiacciato "Continue" al Game Over. Capito?
Raven: Mi prendi per il culo?
Snake: Ma che sei ricchione? Non si direbbe!
Raven: Arhg! Ne ho abbastanza di te!

SPARA UNA CANNONATA

Snake: Uff! Grazie al cielo sono agile!
Fox: Non abbastanza, Snake!
Snake: Fox! Che ci fai qui?
Fox: Come fai a sapere che sono Fox?
Snake: Non ti ricordi che ho già finito Metal Gear una volta? Quando sei morto sotto al REX!
Fox: Ah è vero, me ne ero scordato! Comunque all' attacco, distruggiamo il carro armato!

FOX SI LANCIA ALL' ASSALTO DEL GUNNER

Fox: Ti distruggo, bastardo!
Snake: Ti aiuto io, Fox!

LANCIA UNA CHAFF

Fox: No! Snake, no! La chaff no!
Snake: Uh oh...

ESPLODE LA CHAFF

Fox: Argh!
Raven: Ahahah! Poveri idioti! Ora vedremo chi avrà la meglio!

SPARA UNA CANNONATA CHE POLVERIZZA FOX

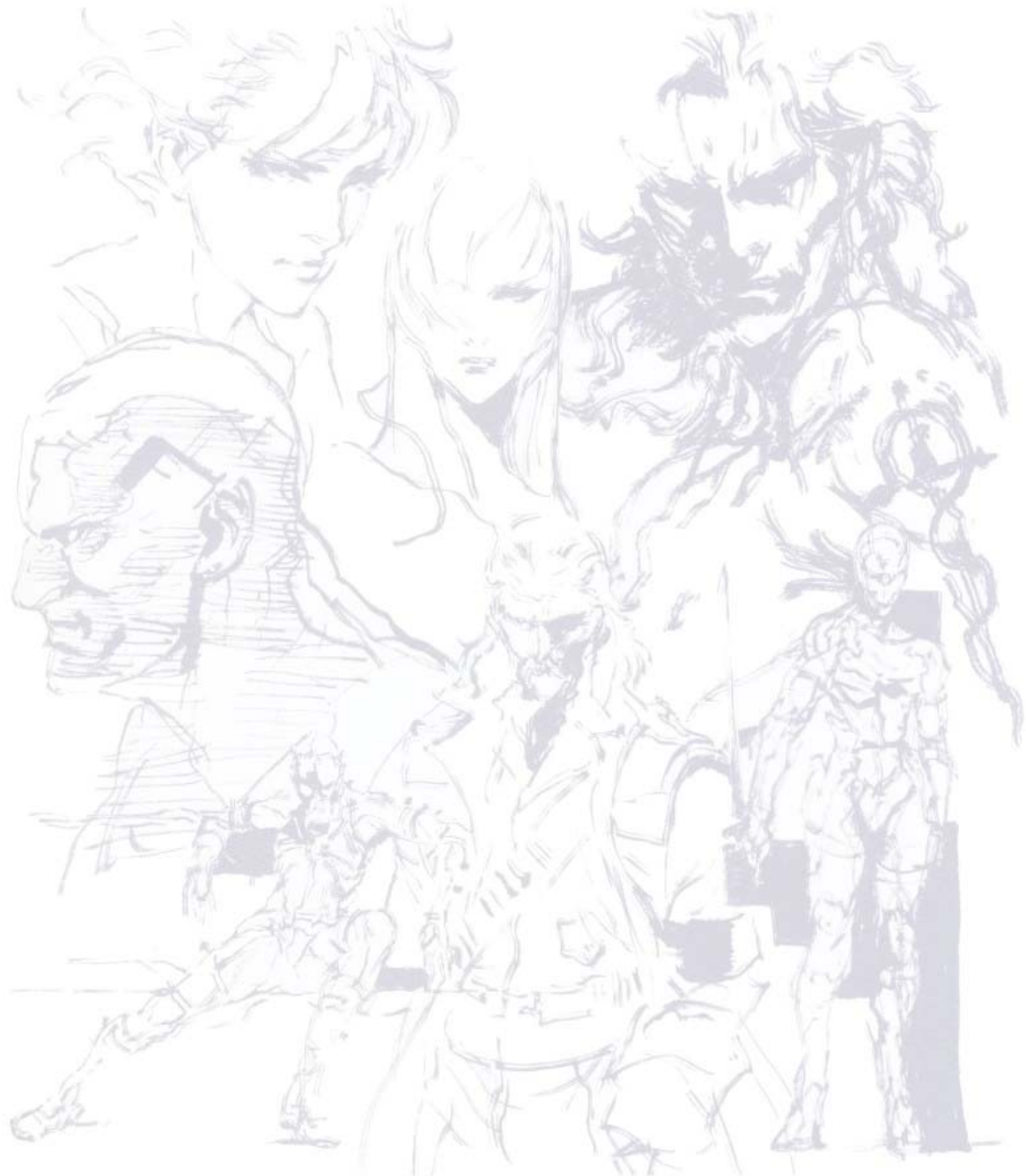
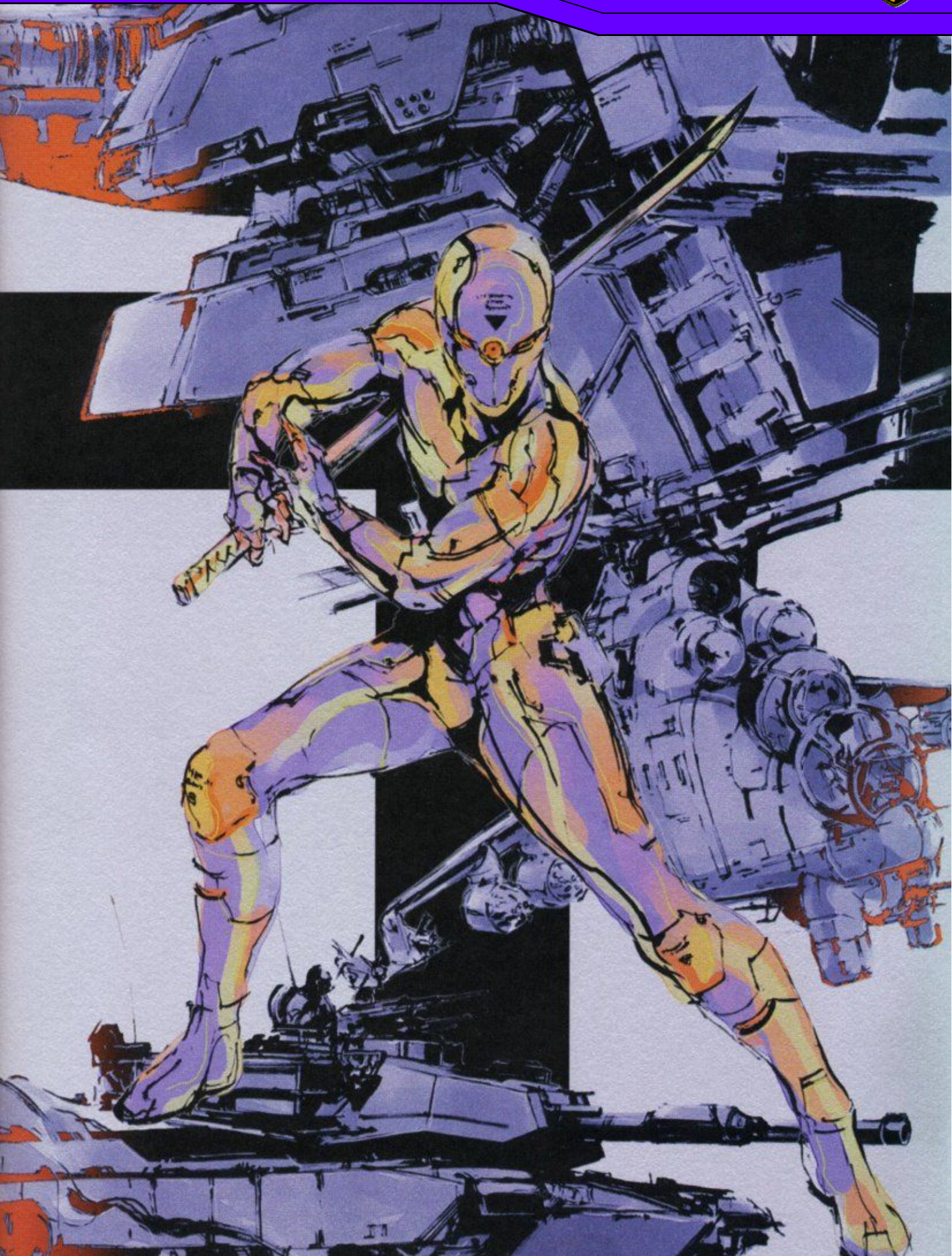
Snake: O merda! Non ci si può proprio fidare di queste nuove tecnologie!
Raven: Preparati a morire!
Snake: Ricorda di schiacciare Continue, amico.

RAVEN SPARA UNA CANNONATA CHE POLVERIZZA SNAKE

GAME OVER

CONTINUE EXIT

Inviate le vostre opere a**: magazine@metalgearweb.net**

Ed ecco lo speciale spazio dove pubblicheremo i vostri scritti più particolari: testimonianze della vostra esperienza con Metal Gear Solid, insegnamenti forniti dalla saga, riflessioni suoi personaggi nei quali vi rispecchiate e non, poesie dedicate alla serie di Kojima e, addirittura, le vostre recensioni. Qualsiasi scritto che non sia Fan Fiction che la vostra mente è in grado di concepire e che abbia a che fare con Metal Gear Solid verrà pubblicato in queste pagine, nel prossimo numero!

Finisce qui? Sì, il nostro primo numero finisce qui. Ma MGM no! MGM tornerà ad Ottobre con nuove notizie, indiscrezioni ed opinioni sul panorama videoludico più bello: quello di **Metal Gear Solid**. Vi attendiamo numerosi e, intanto, non dimenticate di collegarvi su **www.metalgearweb.net** e di fare un salto sul nostro forum, **www.metalgearweb.net/forum** . Sarete i benvenuti, in filo diretto continuo con la redazione di MGM! A presto!

NEL PROSSIMO NUMERO...

MESAL GEAR SOLID

Abbiamo tra le mani un' esclusiva eccezionale e vogliamo condividerla con voi. Il suo nome è **Mesal Gear Solid**, l' eccellente sottogioco che corona il gemellaggio tra la serie Metal Gear e la serie Ape Escape.
Siete pronti a vestire i panni dell' intrepido e spietato **Pipo Snake** e lanciarvi alla ricerca di Solid Snake affrontando primati sentinella intelligenti come non mai! Tutto questo, sul prossimo numero di **Metal Gear Web Magazine**!

TUTTA LA STORIA DEL SERPENTE

Due approfonditi articoli dedicati a due storiche evoluzioni della serie: l' evoluzione del personaggio di **Solid Snake** e l' evoluzione della saga **Metal Gear Solid**. Risvolti e tematiche, colpi di scena e cambiamenti nascosti, tutto in due articoli curati da Fox-Hounder e da Metal Gear Solid Italia.

WWW.METALGEARWEB.NET
manufacture
marks detected
UNKNOWN _
Metal Gear Web.net, il portale italiano definitivo dedicato a Metal Gear Solid. News sempre aggiornate, curiosità, strategie, biografie e notizie inedite sempre a vostra disposizione. E in più, una community di appassionati come voi con i quali scambiare pareri ed opinioni sulla nostra saga videoludica preferita. Metal Gear Web.net - In the Darkness of Shadow Moses - Il portale non ufficiale italiano di MGS. Il mondo del Serpente a portata di click.
METAL GEAR
WEB